

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN
BALOK PADA KELOMPOK B TK AR - ROHMAH JATEN
KARANGANYAR TAHUN AJARAN 2012/2013**

NASKAH PUBLIKASI SKRIPSI



**Disusun oleh :
SRI HARTINI
NIM. A53A100023**

**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM SARJANA PENDIDIKAN BAGI GURU DALAM JABATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
SURAKARTA
TAHUN 2013**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

JL. A. Yani Tromol Pos 1 Pabelan, Kartasura Telp.(0271)717417 Fax : 715448 Surakarta 57102
Website: <http://www.ums.ac.id> Email: ums@ums.ac.id

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir :

Nama : Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd

NIP/NIK : 354

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi (tugas akhir) dari mahasiswa :

Nama : SRI HARTINI

NIM : A53A100023

Judul Skripsi :

UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN
BALOK PADA KELOMPOK B TK AR-ROHMAH JATEN KARANGANYAR
TAHUN AJARAN 2012/2013

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian surat persetujuan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 30 Januari 2013

Pembimbing,

Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd
NIK.

ABSTRAK

UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN BALOK PADA KELOMPOK B TK AR-ROHMAH JATEN KARANGANYAR TAHUN AJARAN 2012/2013.

Sri Hartini, A53100023, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Kejuruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013, 86 halaman.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak dalam bermain balok. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B di TK Ar-Rohmah Jaten, Karanganyar tahun ajaran 2012/2013. Penelitian ini bersifat kolaboratif antara anak dan guru. Bermain balok pada anak dengan penerapan metode demonstrasi, teknik analisis data menggunakan tehnik komparatif yaitu membandingkan rata-rata kemampuan anak dengan indikator kinerja persiklus dari pra siklus sampai siklus II dari sebelum tindakan 56,8% siklus I mencapai 69,5% dan pada siklus II mencapai 82,6% berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak di TK Ar-Rohmah Jaten, Karanganyar mengalami peningkatan untuk itu siklus II pertemuan 2 dihentikan. Dengan demikian hipotesis tindakan yang dirumuskan dapat terjawab bahwa melalui bermain balok dapat meningkatkan kreativitas anak pada kelompok B TK Ar-rohmah Jaten, Karanganyar tahun ajaran 2012/2013.

Kata kunci : kreativitas, bermain, balok.

Pendahuluan

Kehidupan anak selalu dekat dengan dunia bermain, sejak bangun tidur sampai tidur lagi, ia hanya ingin bermain. Dengan bermainlah anak akan belajar dengan kesan menjangkau, karena bermain merupakan kebutuhan-kebutuhan yang melekat di dalam diri anak (interent) kalau perasaan anak sudah senang akan membuka otak anak (korteks) untuk belajar.

Apalagi belajar dengan menggunakan media balok dapat mengembangkan beberapa aspek seperti motorik kasar, motorik halus, kognitif, bahasa, sosial emosional, nilai-nilai agama.

Perkembangan kreativitas anak perlu dipupuk dan diganti sejak dini kreativitas tidak akan muncul dengan diri sendiri tanpa adanya bimbingan dan rangsangan dari luar oleh karena itu sebagai seorang pendidik harus bisa merangsang munculnya kreativitas anak. Untuk memunculkan kreativitas dan imajinasi anak dengan tepat yaitu dengan bermain balok. Jadi dengan bermain balok dapat meningkatkan kreativitas anak.

Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Untuk mengetahui peningkatkan kreativitas anak.

2. Tujuan Khusus

Media balok sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas anak pada kelompok B TK Ar-Rohmah Jaten Karanganyar Tahun 2012/2013.

Landasan Teori

Efendi (2006) mengatakan bahwa kreativitas merupakan bakat yang secara alami dan potensial dimiliki oleh setiap orang, serta dapat diidentifikasi dan dikembangkan. Kreativitas dapat dihubungkan dengan berbagai kemampuan yang dimiliki anak, kreativitas adalah kemampuan untuk menemukan banyak jawaban terhadap suatu masalah.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru baik berupa gagasan atau karya nyata yang tidak pernah ada sebelumnya, serta kemampuan seseorang untuk memecahkan.

Langkah-langkah Pelaksanaan

Model Kurt Lewin yang terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi.

1) Perencanaan

Berdasarkan hasil pengidentifikasi dan penetapan masalah. Peneliti kemudian mengajukan suatu solusi alternatif yang berupa penggunaan Alat Peraga Balok dalam pembelajaran dalam upaya meningkatkan kreatifitas anak.

2) Tindakan

Keseluruhan tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses kegiatan pembelajaran melalui Alat Peraga Balok yang sebelumnya dirasakan kurang efektif. Setiap tindakan yang diikuti dengan kegiatan pemantauan dan evaluasi serta analisis dan refleksi.

3) Pengamatan/Observasi

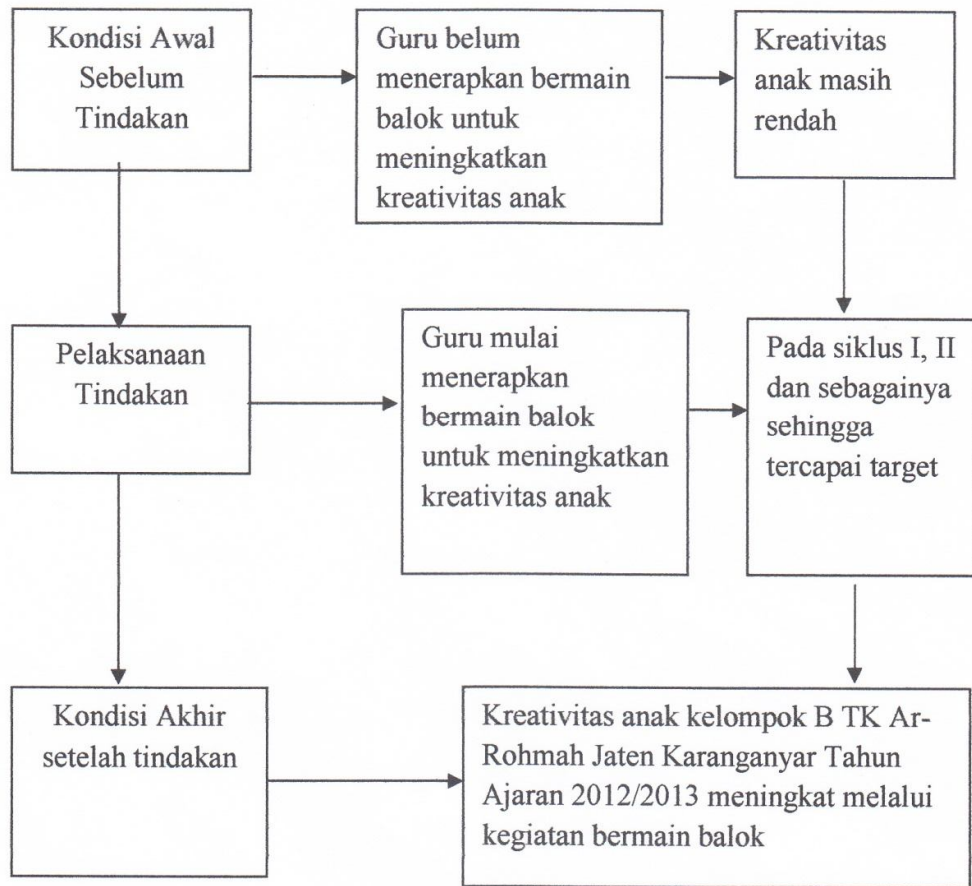
Kegiatan pemantauan yang dilakukan untuk memonitor tindakan yang terjadi di dalam kelompok. Dalam tahap ini guru mengadakan observasi, penelitian mengamati jalannya proses pembelajaran berlangsung. Setelah itu peneliti mengadakan wawancara dengan guru yang lain mengenai hasil pengamatan peneliti.

Dalam forum wawancara tersebut diungkapkan kekurangan dan kelebihan dalam menggunakan Alat Peraga Balok dalam pembelajaran yang berlangsung dengan memfokuskan penampilan guru di kelompok dan respon siswa terhadap simulasi dari guru.

4) Refleksi

Hasil evaluasi kemudian di analisis untuk menentukan langkah dalam perbaikan apa yang bias di tempuh, sehingga didapatkan suatu solusi untuk semua permasalahan yang dialami oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Kerangka Berpikir



Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Ar-Rohmah Jaten Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar. Penelitian dilaksanakan selama 3 bulan pada bulan oktober, Nopember, Desember 2012 penelitian direncanakan dengan sasaran siswa kelompok B TK Ar-Rohmah Jaten dengan penerapan metode demonstrasi teknik analisis data menggunakan teknik komparatif. Yaitu membandingkan rata-rata kemampuan anak dengan indikator kinerja sumber data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi

1. Informasi atau narasumber yaitu kepala TK Ar-Rohmah Jaten serta guru lainnya yang dijadikan sebagai sumber untuk memperoleh informasi tentang pembelajaran kooperatif Model Kurt Lewin.
2. Tempat pelaksanaan yaitu di TK Ar-Rohmah Jaten diadakan di dalam kelas pada saat anak bermain balok di sentra balok.
3. Arsip yang dipergunakan meliputi data jumlah siswa, data fisik sekolah meliputi jumlah ruang sentra, jumlah media pembelajaran serta hasil belajar siswa berupa skor nilai.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi langsung guru dengan anak
2. Catatan lapangan
3. Dokumentasi berupa foto

Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan teknik yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian untuk membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan. Pada penelitian tindakan kelompok ini digunakan analisis berdasarkan observasi kegiatan pembelajaran maupun dari hasil tindakan yang telah dilakukan. Analisis data dari hasil observasi terhadap guru sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran digunakan untuk melakukan refleksi, agar peneliti dapat menentukan tindakan yang akan diambil pada siklus berikutnya. Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk interaktif dalam proses pengumpulan data sebagai suatu proses yang berlanjut, berulang dan terus menerus sehingga membentuk sebuah siklus. Dalam proses ini peneliti bergerak di

antara komponen analisis dengan pengumpulan data yang masih berlangsung sesudah pengumpulan data selesai peneliti bergerak diantara komponen analisis tersebut.

Prosedur Penelitian

1. Perencanaan
2. Tindakan
3. Pengamatan atau observasi

Hasil Penelitian

Lembar perbandingan hasil prosentase pencapaian setiap anak dengan prosentase keberhasilan

No	Nama Anak	Prosentase Pencapaian			Prosentase keberhasilan		Status Pencapaian	
		Pra siklus	Siklus 1/1	Siklus 1/2	Siklus 1/1	Siklus 1/2	Siklus I	Siklus II
1.	Alya Naurihanti	47.7%	52.3%	68.2%	80%	80%	B	S
2.	Daniswari Ayu Kirana	52.3%	56.8%	79.5%	80%	80%	B	S
3.	Dhimas Rahman Annafi	45.5%	52.3%	63.6%	80%	80%	B	S
4.	Intan Prisca Kurniasari	56.8%	63.6%	84.1%	80%	80%	S	S
5.	Faizulhaq Satria Pradana	40.9%	59.1%	56.8%	80%	80%	B	S
6.	Mahendra Sandro Putra	38.6%	52.3%	65.9%	80%	80%	B	S
7.	Hafid Zuldhan A.	77.3%	84.1%	84.1%	80%	80%	S	S
8.	Kayla Putri	59.1%	63.6%	70.5%	80%	80%	B	S
9.	Rasya Falvian A.	47.7%	56.8%	63.6%	80%	80%	B	S
10	Yusuf Irwansyah Izzam	63.6%	63.6%	70.5%	80%	80%	B	S
11	Salsabilla Kartika Putri	40.9%	47.7%	56.8%	80%	80%	B	B
12	Raffa Saputra	56.8%	68.2%	70.5%	80%	80%	B	S

Lembar perbandingan hasil prosentase pencapaian setiap anak dengan prosentase keberhasilan

No	Nama Anak	Prosentase Pencapaian		Prosentase keberhasilan		Status Pencapaian
		Siklus 2/1	Siklus 2/2	Siklus 2/1	Siklus 2/2	
1.	Alya Naurihanti	79.5%	81.8%	80%	80%	S
2.	Daniswari Ayu Kirana	84.1%	84.1%	80%	80%	S
3.	Dhimas Rahman Annafi	75.0%	81.8%	80%	80%	S
4.	Intan Prisca Kurniasari	84.1%	86.4%	80%	80%	S
5.	Faizulhaq Satria Pradana	63.6%	81.8%	80%	80%	S
6.	Mahendra Sandro Putra	70.5%	84.1%	80%	80%	S
7.	Hafid Zuldin A.	88.6%	88.6%	80%	80%	S
8.	Kayla Putri	72.7%	81.8%	80%	80%	S
9.	Rasya Falvian A.	68.2%	86.4%	80%	80%	S
10	Yusuf Irwansyah Izzam	79.5%	84.1%	80%	80%	S
11	Salsabilla Kartika Putri	59.1%	61.4%	80%	80%	B
12	Raffa Saputra	75.0%	88.6%	80%	80%	S

Kesimpulan

Dari penelitian ini dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan balok dapat meningkatkan kreativitas anak dan Imajinasi anak bisa dituangkan dalam bermain balok secara bebas sesuai kemauan anak, oleh karena itu seorang pendidik harus dapat merangsang munculnya imajinasi dan kreatifitas anak dengan cara, sarana ataupun media yang disediakan yang sangat menarik sehingga membuat anak merasa senang. Setelah anak merasa senang maka akan muncul imajinasi dan kreatifitas anak yang optimal. Semua itu bisa kita lihat dari hasil penelitian yang selalu menunjukkan peningkatan dari pra siklus, siklus satu sampai siklus dua yang awalnya bermain balok itu sangat membosankan kini menjadi menyenangkan dan menarik bagi anak. Hasil penelitian secara klasikal pra siklus, siklus satu 69,5% dan siklus dua 82,6% diperoleh presentasi yang sangat pesat, yaitu 80% telah menuntaskan anak dalam pembelajaran bermain balok.

DAFTAR PUSTAKA

- Badru Zaman. 2007. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Gutama. 2003. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- IGAK Wardhani dan Kuswaya Wihardit. 2008. *Penelitian Tindakan Kelompok*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Julius Candra. 1947. *"Kreativitas" Bagaimana Menanam, Membangun, dan Mengembangkannya*. Yogyakarta: Kanisius.
- Mayke S. Tedjasaputra. 2011. *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Soetoto. 2003. *Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Surtikanti. 2010. *Media dan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Surakarta: Modul
- Theodore Harefa. 2003. *Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Ummi Hany Eprilia. 2011. *Perkembangan Nilai Moral, Agama, Sosial dan Emosi pada Anak Usia Dini*. Sukoharjo: PSKGJ FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.